Dokumentation

**Inhalt**

[**Vorwort** 2](#_Toc138400214)

[**Spielprinzip** 2](#_Toc138400215)

[**Vorbereitung** 2](#_Toc138400216)

[**Erster Plan** 3](#_Toc138400217)

[**Bibliotheken** 3](#_Toc138400218)

[**Aufteilung** 3](#_Toc138400219)

[**Kurzfassung des Verlaufs** 3](#_Toc138400220)

[**Programm** 3](#_Toc138400221)

[**Pakete** 3](#_Toc138400222)

[**Klassengruppen** 3](#_Toc138400223)

[**Klasse** 3](#_Toc138400224)

[**Ressourcen** 3](#_Toc138400225)

[**Sprites** 3](#_Toc138400226)

[**Sound** 3](#_Toc138400227)

[**Fazit** 3](#_Toc138400228)

[**Quellenangaben** 3](#_Toc138400229)

# **Vorwort**

Ein Spiel programmieren haben wir gedacht, es wäre einfach haben wir gedacht. Kurzgefasst, wir haben uns etwas Zuviel vorgenommen. Eine Mischung aus zu hohen Erwartungen, großen Ambitionen und etwas zuviel Kreativität bei der Planung haben uns gelehrt was es heißt, etwas selbst zu programmieren.

Dennoch wagen wir es zu behaupten, wir haben viel gelernt. Nicht nur, zu verstehen, dass der ein oder andere Selbstanspruch ungesund sein kann, sondern auch viel in der Programmierung selbst. So viel, wie in den letzten 1 ½ Monaten hatten wir in Java noch nie gelernt. Das ist unsere Odyssey vom ersten Planen   
bis zum (un)vollendeten Spiel.

# **Spielprinzip**

s

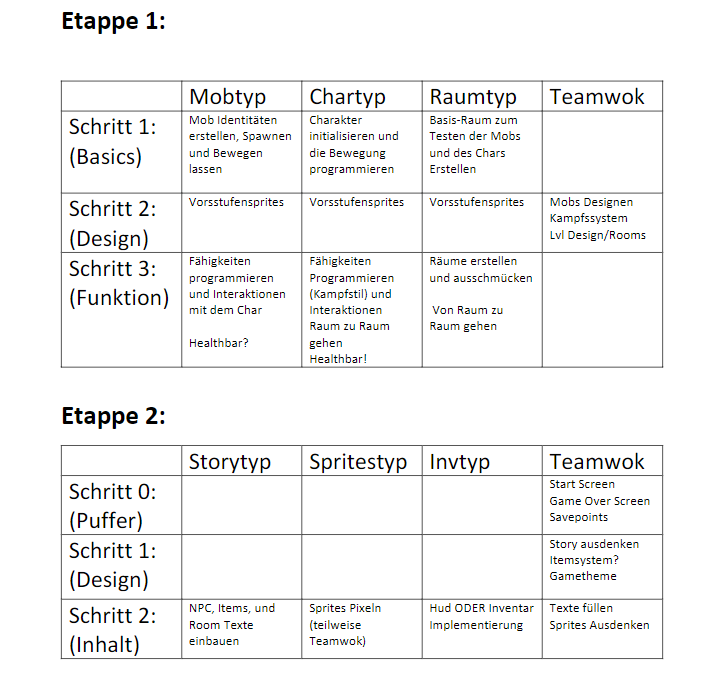
# **Vorbereitung**

Unsere Vorbereitungsphase begann direkt mit einer Überraschung. Durch das spontane Ausfallen eines Mitschülers betritt Jason Hein als drittes Mitglied des Projektes am Tag der eigentlichen Vorplanung. Daraufhin stellten wir folgenden Plan zusammen:

## **Erster Plan**

Nachdem wir uns eine erste grobe Idee erarbeiteten für unser Rogue-Like-Spiel teilten wir den Plan in ein Etappenprinzip ein.

**Jason**s Aufgabe (Mobtyp) war es sich um die Gegner zu kümmern, diese zu designen, implementieren und beweglich zu machen.   
**Marc**s Aufgabe (Chartyp) wiederrum war sich an den Spieler selbst zu wenden, diesen beweglich machen zu können und Fähigkeiten auszuführen  
**Leon** baute währenddessen das Spiel-interface und den Raum des Spiels selbst

**Erklärung:**  
Das eigentliche Ziel war es Etappe 1 abzuschließen. Diese wurde in 3 Schritten aufgeteilt. Schritt 1 stellte die Basics dar. Jeder sollte die ersten Objekte seiner Aufgabe erstellen sodass wenn Schritt 2 erreicht wurde, man durch simpelsten Sprites die Bewegungen auf dem Spielfeld sehen konnte. Schritt 3 würde dem Spiel dann letztendlich seine Funktion geben.

Etappe 2 & die derzeit undefinierte Etappe 3 wären zusätzliche Inhalte, doch wie so immer kommt es anders...

# **Kurzfassung des Verlaufs**

## **Bibliotheken**

Nach dem gescheitertem Versuch JavaFX zu benutzten, entschieden wir uns dagegen Aufgrund von 2 Gründen mit Java.Swing und teilen von java.awt zu Arbeiten. A) ist es standardmäßig im Programm vorhanden und braucht lediglich einen Import, somit ist es einfach an den Schulcomputern zu implementieren und B) gibt es mehr Möglichkeiten leichter und schneller die Bibliothek zu lernen durch ein besseres Angebot an Tutorials und Erklärungen.

**Importierte Bibliotheken:**

* Javax.swing.\*
* Java.awt.\*
* Java.awt.event.\*
* Java.util.\*
* Java.io.\*
* Java.net.URL
* Javax.sound.sampled.\*
* Javax.imageio.ImageIO

# **Programm**

## **Pakete**

### **Klassengruppen**

### **Klasse**

## **Ressourcen**

### **Sprites**

### **Sound**

# **Fazit**

# **Quellenangaben**